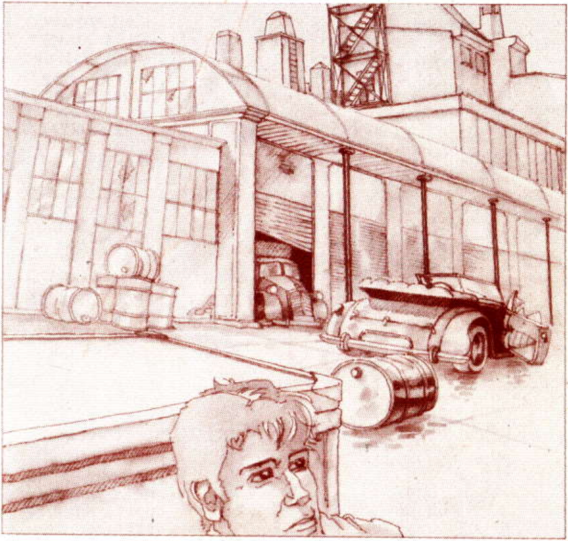
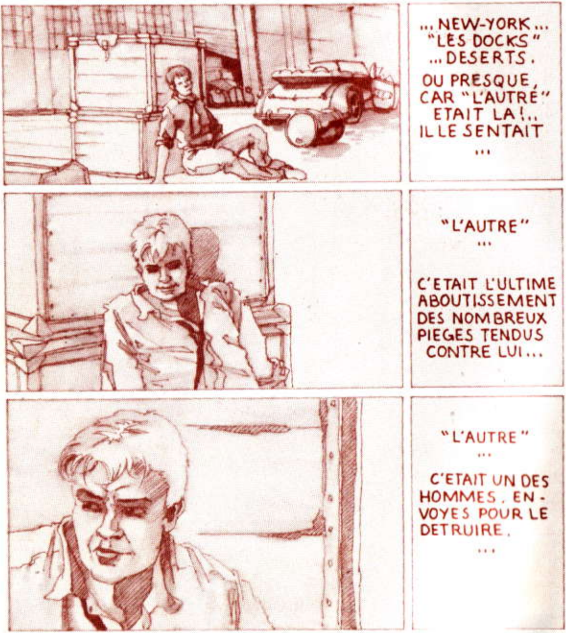


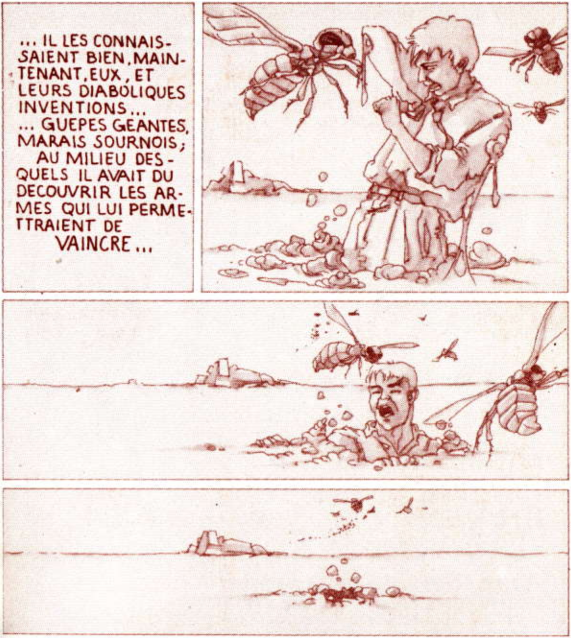
Bob Winner

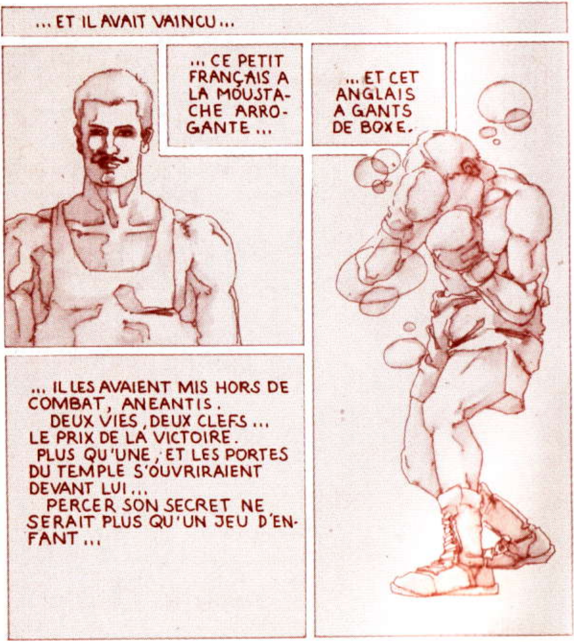
manuel



... APRES AVOIR APPUYE SUR LA TOUCHE "P" DE SON
ORDINATEUR INTERNE, L'ANDROÏDE BOB WIN-
NER N°O PUT ENFIN REPRENDRE SON SOUFFLE ...


... NEW-YORK ... "LES DOCKS" ... DESERTS.
OU PRESQUE, CAR "L'AUTRE" ETAIT LA !.. IL LE SENTAIT ...
"L'AUTRE" ...
C'ETAIT L'ULTIME ABOUTISSEMENT DES NOMBREUX PIEGES TENDUS CONTRE LUI ...
"L'AUTRE" ...
C'ETAIT UN DES HOMMES, EN-VOYES POUR LE DETRUIRE. ...


... IL LES CONNAIS-SAIENT BIEN, MAIN-TENANT, EUX, ET LEURS DIABOLIQUES INVENTIONS... ... GUEPES GEANTES, MARAIS SOURNOIS; AU MILIEU DES-QUELS IL AVAIT DU DECOUVRIR LES AR-MES QUI LUI PERME-TTRAIENT DE VAINCRE...


... ET IL AVAIT VAINCU ...
... CE PETIT FRANÇAIS A LA MOUSTACHE ARROGANTE ...
... ET CET ANGLAIS A GANTS DE BOXE.
... IL LES AVAIENT MIS HORS DE COMBAT, ANEANTIS.
DEUX VIES, DEUX CLEFS ... LE PRIX DE LA VICTOIRE.
PLUS QU'UNE, ET LES PORTES DU TEMPLE S'OUVRIRAIENT DEVANT LUI ...
PERCER SON SECRET NE SERAIT PLUS QU'UN JEU D'ENFANT ...

... MAIS IL N'AVAIT PLUS DROIT A L'ERREUR.

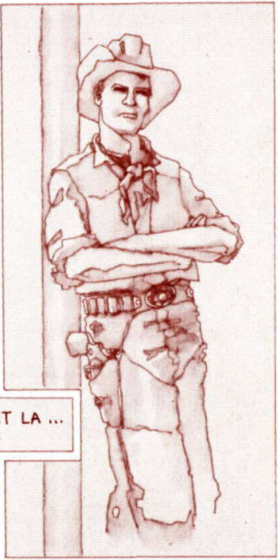
SUR LES 9 VIES ATTRIBUÉES A UN ANDROÏDE DE SA TREMPE, IL VIVAIT LA DERNIERE ...

DERNIERE VIE, DERNIERE CHANCE, UNE SEULE ALTERNATIVE :

VAINCRE, OU TERMINER SA CARRIÈRE DANS UNE USINE DE REASSEMBLAGE (FUNESTE DESTIN DES ANDROÏDES MALCHANCEUX).

A CETTE SEULE PENSÉE UN FREMISSEMENT LUI PARCOURUT L'ECHINE.

...



ET SON ADVERSAIRE ETAIT LA ... IMPASSIBLE !..

PLUS QU'UNE SOLUTION

...

S'APPROPRIER L'APPARENCE ET LES QUALITES PHYSIQUES DE CET HOMME EN APPUYANT SUR LA TOUCHE SPECIALE* DE SON "O.I."...

* BARRE D'ESPACE


...TENIR BIEN EN MAIN CE FOUTU FLINGUE QU'IL AVAIT EU TANT DE MAL A TROUVER ; ET, BONDIR...
MAINTENANT !..


TZIOUUUUU
ZUT !
RATE ...
... NON ...
... NON
... NON


...SI PRES DU BUT...
C'EST TROP
BETE...

THOMSON

/.../ usine LOR 1; atelier de réassemblage n° 6 à "Big Boss"./.../

/.../ nous vous informons que l'androïde B.W n° 0 ayant failli à sa mission, est actuellement en cours de retraitement dans nos locaux.

En vue de diminuer les risques de pertes de ce genre, nous nous permettons de vous rappeler que les caractéristiques techniques d'animation d'un androïde sont spécifiées lors de la présentation de nos produits.

D'autre part, si votre androïde se commande au clavier, vous devez vous conformer à la table de correspondance suivante :

Q	correspond à joystick HAUT	↑
W	correspond à joystick BAS	↓
:/	correspond à joystick GAUCHE	←
>	correspond à joystick DROITE	→

SHIFT correspond au FIRE du joystick.

(se reporter à la présentation pour le détail des actions à exécuter)/.../

/.../ à vous /.../

Pour TO8 - TO9 - TO9+ - Joystick uniquement.

ATARI ST

/.../ usine LOR 1; atelier de réassemblage n° 6 à "Big Boss"./.../

/.../ nous vous informons que l'androïde B.W n° 0 ayant failli à sa mission, est actuellement en cours de retraitement dans nos locaux.

En vue de diminuer les risques de pertes de ce genre, nous nous permettons de vous rappeler que les caractéristiques techniques d'animation d'un androïde sont spécifiées lors de la présentation de nos produits.

D'autre part, si votre androïde se commande au clavier, vous devez vous conformer à la table de correspondance suivante :

[↑]	ou	Q	correspond à joystick HAUT	[↑]
[↓]	ou	W	correspond à joystick BAS	[↓]
[←]	ou	[:]	correspond à joystick GAUCHE	[←]
[→]	ou	[=]	correspond à joystick DROITE	[→]

[SHIFT] correspond au [FIRE] du joystick

(se reporter à la présentation pour le détail des actions à exécuter)./.../

/.../ à vous ! /.../

PC

/.../ usine LOR 1 ; atelier de réassemblage n° 6 à "Big Boss"./.../
/.../ nous vous informons que l'androïde B.W n° 0 ayant failli à sa mission, est actuellement en cours de retraitement dans nos locaux.
En vue de diminuer les risques de pertes de ce genre, nous nous permettons de vous rappeler que les caractéristiques techniques d'animation d'un androïde sont spécifiées lors de la présentation de nos produits.
D'autre part, si votre androïde se commande au clavier :

8	Correspond à Joystick vers le haut	↑
2	" " " " " bas	↓
4	" " " " " la gauche	←
6	" " " " " la droite	→
5	" au bouton FEU du Joystick	

S Autorise et arrête la musique

Pour lancer le jeu sous DOS tapez : BOB
Pour lancer la démonstration automatique sous DOS tapez : DEMO K
(avec l'option K il est impossible d'arrêter la démo)

Si vous désirez changer les couleurs, en particulier pour les écrans monochromes où il est nécessaire de modifier l'ordre des dégradés de couleur, il est possible d'indiquer au programme l'ordre des couleurs, la couleur du fond, et la palette à utiliser.

- Couleurs
  C suivit de quatre chiffres de ∅ à 3
  exemple C 312∅ (valeur prise par défaut)
- Fond
  F suivit d'un nombre de ∅∅ à 15
  exemple F 15 (valeur prise par défaut)
- Palette
  P suivit de ∅ ou 1
  exemple P ∅

exemple BOB C 312∅ F 15 P∅

- Monochrome
  M
  exemple BOB M (mode 640 × 200)
- Carte E.G.A.
  E
  exemple BOB E (compatible carte graphique type E.G.A.)

CPC DISQUETTE

/.../ usine LOR 1 ; atelier de réassemblage n° 6 à "Big Boss"./.../

/.../ nous vous informons que l'androïde B.W n° 0 ayant failli à sa mission, est actuellement en cours de retraitement dans nos locaux.

En vue de diminuer les risques de pertes de ce genre, nous nous permettons de vous rappeler que les caractéristiques techniques d'animation d'un androïde sont spécifiées lors de la présentation de nos produits.

D'autre part, si votre androïde se commande au clavier, vous devez vous conformer à la table de correspondance suivante :

A correspond à joystick HAUT ↑
Z correspond à joystick BAS ↓
< correspond à joystick GAUCHE ←
> correspond à joystick DROITE →
SHIFT correspond au FIRE du joystick

(se reporter à la présentation pour le détail des actions à exécuter)./.../

/.../ à vous ! /.../

CPC CASSETTE

/.../ usine LOR 1 ; atelier de réassemblage n° 6 à "Big Boss"./.../

/.../ nous vous informons que l'androïde B.W n° 0 ayant failli à sa mission, est actuellement en cours de retraitement dans nos locaux.

En vue de diminuer les risques de pertes de ce genre, nous nous permettons de vous rappeler que les caractéristiques techniques d'animation d'un androïde sont spécifiées lors de la présentation de nos produits.

D'autre part, si votre androïde se commande au clavier, vous devez vous conformer à la table de correspondance suivante :

A correspond à joystick HAUT [↑]
Z correspond à joystick BAS [↓]
< correspond à joystick GAUCHE [←]
> correspond à joystick DROITE [→]
[SHIFT] correspond au [FIRE] du joystick

(se reporter à la présentation pour le détail des actions à exécuter)./.../

/.../ à vous ! /.../

LES COMMANDES

fire off — tir debout

saut sur place

↑

	↗	tir en haut
repos	→	tir en haut
	↘	tir en bas

↓

tir en bas

fire on — tir baissé

saut sur place

↑

	↗	tir en haut
repos	→	tir en haut
	↘	tir en bas

tir en bas

Auteur :
B Auré

Graphisme :
B Masson

Musique :
M.W

pour jouer

appuyer
sur la barre d'espace

savate **fire off**

volte

↑ ↗ volte

repos → avance

↓ ↘ recule

recule

boxe **fire off**

recule

↑ ↗ recule

repos → avance

↓ ↘ se baisse

se baisse

savate **fire on**

volte + coup en tête

↑ ↗ volte + coup en tête

repos → coup en tête

↓ ↘ coup en jambes

coup en jambe

boxe **fire on**

direct du gauche

↑ ↗ direct du gauche

repos → direct du droit

↓ ↘ crochet du droit

crochet du droit

début du jeu

appuyez sur la barre d'espace

pendant le jeu

Pause = P
sortie du jeu = ESC
transformation en combattant = barre d'espace

commandes du joystick

Seules les commandes de droite sont représentées sur les schémas

marche **fire off**

prend objet

↑ ↗ prend objet

repos → marche

↓ ↘ coup de pied

coup de pied

marche **fire on**

saut sur place

↑ ↗ petit saut

Ø → grand saut

↓ ↘ baisse la tête

baisse la tête

loriciels®